

PENGANTAR TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN
“AYAM GORENG DANUSUMAN”



Disusun Guna Menempuh Ujian Tugas akhir
Sebagai Persyaratan Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:
Friska Ayu Lorenza A.
C9514037

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN “AYAM GORENG DANUSUMAN”

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji :

Pembimbing I



Esty Wulandari, S.Sos, M.Si

NIP. 197911092008012015

Pembimbing II



Drs. Ahmad Kurnia WS

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP.19711115 200604 1 001

PENGESAHAN


Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal 6 Juli 2017

Panitia Penguji

1. Ketua Sidang Ujian Tugas Akhir
Hermansyah Muttakin, S.Sn, M.Sn
NIP.19711115 200604 1 001


(.....)

2. Sekretaris Sidang Ujian Tugas Akhir
Ibnu Kuncorobroto, S.Sn,M. Ikom
NIP.1987060220101001


(.....)

3. Penguji I
Esty Wulandari, S.Sos, M.Si
NIP.197911092008012015


(.....)

4. Penguji II
Drs.Ahmad Kurnia WS


(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret


Drs. Ahmad Adis, M.Hum.Ph.D,M.Sn.
NIP.19620708 199203 1 001

Ketua Program
D3 Desain Komunikasi Visual


Hermansyah Muttakin, S.Sn, M.Sn
NIP.19711115 200604 1 001

MOTTO

“Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan”.

PERSEMBAHAN

“Bapak, Ibu, dan kerabat yang senantiasa memberikan kasih sayang, fasilitas, dorongan, semangat, dan doa sehingga Tugas Akhir itu bisa terselesaikan”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan berkat serta segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Iklan Ayam Goreng Danusuman.”

Adapun Tugas Akhir ini disusun guna meraih gelar Ahli Madya program studi D3 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan serta motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis. Maka ungkapan rasa terima kasih dan penghargaan yang tinggi pantas penulis sampaikan kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program D3 Desain Komunikasi Visual.
3. Esty Wulandari, S.Sos, M.Si selaku pembimbing I Tugas Akhir.
4. Drs. Ahmad Kurnia WS selaku pembimbing II Tugas Akhir.
5. Ali Sabana, selaku Pemilik rumah makan Ayam Goreng Danusuman.
6. Dosen beserta staf Tata Usaha Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
7. Kedua orang tua penulis yaitu bapak dan ibu, saudara, dan teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca semuanya.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca semuanya, khususnya bagi mahasiswa program studi D3 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 28 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Profil Perusahaan	4
1. Sejarah berdirinya Ayam Goreng Danusuman	4
2. Slogan, Visi, dan Misi Perusahaan	8
3. Lokasi.....	8
4. Logo Perusahaan.....	9
5. Struktur Organisasi	10
6. Data Produk	12
B. Target Market.....	14
C. Kompetitor	15
1. Ayam Penyet Surabaya	16
2. Ayam Goreng Kampung Mbak Dewi	16

BAB III KONSEP PERANCANGAN	18
A. Konsep Kreatif	18
1. Metode Perancangan	18
2. Strategi Kreatif.....	19
3. Konsep Perancangan	20
4. Referensi Perancangan.....	30
5. Teknik Pelaksanaan Media Promosi.....	33
6. Prediksi biaya.....	40
B. Target Audience	41
C. Visualisasi Karya	42
1. Media Lini Atas	42
a. Iklan Koran.....	42
2. Media Lini Bawah.....	43
a. Poster.....	43
b. <i>Flyer</i>	44
c. <i>X-banner</i>	45
d. Spanduk.....	46
e. Promosi meja.....	47
f. Daftar Menu	48
g. Karu nama	49
h. <i>Id Card</i>	50
i. Nota	51
3. Media Pendukung	52
a. <i>Polo-shirt</i>	52
b. <i>Sticker</i>	53
c. Pin.....	54
d. Gantungan Kunci.....	55
e. Mug	56

BAB IV PENUTUP	57
-----------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Ayam Goreng Danusuman	5
Gambar 2.2 : Ayam Goreng Danusuman	5
Gambar 2.3 : Ayam Goreng Danusuman	6
Gambar 2.4 : Ayam Goreng Danusuman	6
Gambar 2.5 : Ayam Goreng Danusuman	7
Gambar 2.6 : Ayam Goreng Danusuman	7
Gambar 2.7 : Denah Lokasi Ayam Goreng Danusuman.....	8
Gambar 2.8 : Logo Ayam Goreng Danusuman	9
Gambar 2.9 : Menu Paha.....	13
Gambar 2.10 : Menu Dada dan Paru	13
Gambar 2.11 : Menu Sayur Asem.....	14
Gambar 2.12 : Ayam Penyet Surabaya	16
Gambar 2.13 : Ayam Kampung Mbak Dewi	17
Gambar 3.1 : <i>Headline</i> Ayam Goreng Danusuman	21
Gambar 3.2 : <i>Subheadline</i> Ayam Goreng Danusuman	21
Gambar 3.3 : <i>Body Copy</i> Ayam Goreng Danusuman	22
Gambar 3.4 : <i>Splash</i> Ayam Goreng Danusuman	22
Gambar 3.5 : <i>Baseline</i> Ayam Goreng Danusuman	23
Gambar 3.6 : <i>Layout tipe axial</i>	24
Gambar 3.7 : <i>Layout tipe group</i>	24
Gambar 3.8 : <i>Layout tipe grid</i>	25
Gambar 3.9 : Foto Produk Ayam Goreng Danusuman	26
Gambar 3.10 : Foto Produk Ayam Goreng Danusuman	26
Gambar 3.11 : Foto Produk Ayam Goreng Danusuman	27
Gambar 3.12 : Foto Produk Ayam Goreng Danusuman	27
Gambar 3.13 : Foto Produk Ayam Goreng Danusuman	28
Gambar 3.14 : Referensi ilustrasi Poster.....	30

Gambar 3.15 : Referensi ilustrasi <i>X-Banner</i>	31
Gambar 3.16 : Referensi ilustrasi Katu Nama	31
Gambar 3.17 : Referensi ilustrasi Gantungan kunci	32
Gambar 3.18 : Referensi ilustrasi <i>id card</i>	32
Gambar 3.19 : Referensi ilustrasi pin.....	32
Gambar 3.20 : Referensi ilustrasi <i>sticker</i>	33